

## Αξιοποίηση των Νέων Τεχνολογιών στο μάθημα της Ιστορίας Δ' Δημοτικού: Διδακτικό σενάριο «Περί... Κλέους»

Γιαζιτζίδου Σοφία<sup>1</sup>, Αρχοντή Χριστίνα<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Εκπαιδευτικός ΠΕ 70, 19ο & 20ο ΔΣ Ευόσμου Θεσσαλονίκης

[sgiazitz@edlit.auth.gr](mailto:sgiazitz@edlit.auth.gr)

<sup>2</sup> Εκπαιδευτικός ΠΕ 06, Δημοτικά Σχολεία Μαρίνας και Επισκοπής Νάουσας Ημαθίας

[carchonti@edlit.auth.gr](mailto:carchonti@edlit.auth.gr)

### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Ο σκοπός της παρούσας εισήγησης είναι η σύντομη παρουσίαση του θεωρητικού πλαισίου αλλά και της εφαρμογής σε πραγματικές συνθήκες τάξης του Διδακτικού Σεναρίου «Περί... Κλέους». Στη θεωρητική προσέγγιση του θέματος, γίνεται αναφορά στις βασικές αρχές πάνω στις οποίες δομήθηκε το εν λόγω σενάριο. Περιγράφονται, λοιπόν, με συντομία οι θεωρητικές αρχές και τα αντιπροσωπευτικά χαρακτηριστικά του εποικοδομητισμού και ιδιαίτερας της κοινωνικοπολιτισμικής θεωρίας μάθησης, έτσι όπως διατυπώθηκε από τον κύριο εκφραστή της, Vygotsky, καθώς επίσης και τα βασικά χαρακτηριστικά και οφέλη της διαθεματικής προσέγγισης της γνώσης και των ομαδοσυνεργατικών μορφών μάθησης. Στο δεύτερο μέρος, επιχειρώντας να συνδεθεί η ένταξη των Νέων Τεχνολογιών στην εκπαιδευτική διδασκαλία, σύμφωνα με τις παραπάνω θεωρητικές αρχές, περιγράφονται τα βασικά χαρακτηριστικά και η υλοποίηση του Διδακτικού Σεναρίου Ιστορίας με τίτλο «Περί... Κλέους». Το Διδακτικό Σενάριο έλαβε χώρα σε μαθητές Γ' και Δ' τάξης του διθέσιου Δημοτικού σχολείου Χρυσοπηγής Αιτωλοακαρνανίας κατά το σχολικό έτος 2011-2012.

**ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ:** διδακτικό σενάριο, Ιστορία, Νέες Τεχνολογίες

### ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η αξιοποίηση και η χρήση των νέων τεχνολογιών αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι της σύγχρονης καθημερινότητας καθιστώντας αναγκαία την παράλληλη προσαρμογή της εκπαιδευτικής διαδικασίας στις νέες συνθήκες της πραγματικότητας. Το σχολείο, λοιπόν, ως οργανικό κομμάτι της κοινωνίας οφείλει να συμβαδίζει με αυτήν, κατά συνέπεια η εισαγωγή και η αξιοποίηση των Νέων Τεχνολογιών στο εκπαιδευτικό περιβάλλον αποτελεί επιτακτική ανάγκη και απαραίτητη προϋπόθεση προκειμένου το τελευταίο να ανταπεξέλθει επιτυχώς στις σύγχρονες απαιτήσεις μόρφωσης και κατάρτισης.

Αφετηρία του εγχειρήματος υπήρξε το κίνητρο να γίνουν διαπιστώσεις και να συναχθούν συμπεράσματα για το κατά πόσο ένα διδακτικό σενάριο Ιστορίας είναι άμεσα εφαρμόσιμο στην τυπική σχολική τάξη τόσο από την πλευρά της ένταξης των Νέων Τεχνολογικών στο σχεδιασμό, στην ανάπτυξη και το χρόνο εφαρμογής του στις ιδιαίτερες εκπαιδευτικές και μαθησιακές συνθήκες ενός ολιγοθέσιου Δημοτικού σχολείου, όσο και από την πλευρά της αποτίμησης για την καλλιέργεια δεξιοτήτων, για

την ετοιμότητα, για τους ρυθμούς ανταπόκρισης και για το ενδιαφέρον που επέδειξαν οι μαθητές σε αυτό.

Η εφαρμογή του σεναρίου είναι σύμφωνη με τις αρχές του ολιστικού μοντέλου καθώς τα ΤΠΕ αξιοποιήθηκαν παιδαγωγικά ως μέσο έκφρασης, αναζήτησης, διερεύνησης, ανακάλυψης και οικοδόμησης της γνώσης κάνοντας χρήση λογισμικών ανοιχτού τύπου, γενικής χρήσης και διερευνητικού χαρακτήρα, όπως το Google Earth, η Μηχανή Αναζήτησης Διαδικτύου, το Inspiration, το Power Point, τον κειμενογράφο, το Wallwisher καθώς και προγράμματα διαδικτυακών εφαρμογών για το μάθημα της ιστορίας, όπως το «Γλαύκα» και «Αίρανο».

## ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. **Τίτλος διδακτικού σεναρίου:** Αξιοποίηση των Νέων Τεχνολογιών στο μάθημα της Ιστορίας Δ' Δημοτικού: Διδακτικό σενάριο «Περί... Κλέους»
2. **Εκτιμώμενη διάρκεια διδακτικού σεναρίου:** 12-15 διδακτικές ώρες
3. **Ένταξη του διδακτικού σεναρίου στο πρόγραμμα σπουδών/προσπαιτούμενες γνώσεις**

Το διδακτικό σενάριο «Περί... Κλέους» διεξήχθη με 8 μαθητές και μαθήτριες της Γ' και Δ' τάξης του διθέσιου Δημοτικού Σχολείου Χρυσοπηγής Αιτωλοακαρνανίας, και πραγματεύεται θεματική ενότητα του μαθήματος της Ιστορίας Δ' τάξης και ειδικότερα του κεφαλαίου 23 «Ο χρυσός αιώνας της τέχνης». Το σενάριο έλαβε χώρα στα πλαίσια του μαθήματος της Ευέλικτης Ζώνης σε 13 διδακτικές ώρες και συμπεριλαμβάνει δραστηριότητες οι οποίες εμπλέκουν διαθεματικά γνωστικές περιοχές της Ιστορίας, της Γλώσσας, της Γεωγραφίας και της Πληροφορικής. Επιχειρήθηκε η αξιοποίηση της διαθεματικής προσέγγισης της γνώσης και η εφαρμογή ομαδοσυνεργατικών μεθόδων διδασκαλίας προκειμένου οι μαθητές να εμπλακούν ενεργά και να συμμετάσχουν σε ομάδες αξιοποιώντας τα εργαλεία που τους προσφέρουν οι Νέες Τεχνολογίες.

## 4. Σκοποί και στόχοι του διδακτικού σεναρίου

Ο σκοπός του σεναρίου εστιάζει στην απόκτηση βασικών γνώσεων για τον «χρυσό αιώνα» του Περικλή, εστιάζοντας στην Ακρόπολη και τον Παρθενώνα τον τρόπο κατασκευής του, τα γλυπτά και τον ρυθμό του, καθώς και την ιστορική φυσιογνωμία του Περικλή. Έτσι, οι μαθητές ανέλαβαν το ρόλο είτε του δημοσιογράφου, είτε του ερευνητή, είτε του αρχαιολόγου μέσα από τον οποίο, και με τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών, προσέγγισαν τους παραπάνω στόχους.

Αναλυτικότερα, επιμέρους στόχοι ως προς το διδακτικό αντικείμενο καθίστανται

- η γνωριμία και η περιγραφή των σημαντικότερων μνημείων του λόφου
- η κατανόηση των λόγων για τους οποίους η Ακρόπολη θεωρείται το αντιπροσωπευτικότερο μνημείο του αρχαίου ελληνικού πολιτισμού και γιατί θεωρείται ένα από τα εθνικά μας σύμβολα
- η γνωριμία με την εμβληματική φυσιογνωμία του Περικλή, όπως και
- η γνωριμία με τα βασικότερα πρόσωπα του πνεύματος της εποχής, φιλοσόφους, ιστορικούς και λογοτέχνες

- να κατανοήσουν και να εντοπίσουν οι μαθητές τα βασικότερα ιστορικά γεγονότα που προκάλεσαν φθορές και απώλειες στην Ακρόπολη.

Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία οι μαθητές επιχειρείται να καταστούν ικανοί

- να αναπτύξουν κοινωνικές δεξιότητες, να αναπτύξουν θετική στάση απέναντι στη χρήση των νέων τεχνολογιών αλλά και στον Η/Υ ως μέσο άντλησης πληροφοριών και διάδρασης
- να αναπτύξουν συλλογική και ατομική ευθύνη για την επίτευξη ενός κοινού στόχου ως μέλη μιας ομάδας
- να αναπτύξουν την κριτική τους σκέψη μέσω της σύγκρισης που καλούνται να κάνουν
- να διεκπεραιώνουν ρόλους τους οποίους θα αναλαμβάνουν
- να καλλιεργήσουν την διερευνητική τους ικανότητα
- να προωθήσουν και να αναπτύξουν την αυτενεργή μάθηση.

Σχετικά με τη χρήση των νέων τεχνολογιών, επιδιώχθηκε οι μαθητές

- να εξοικειωθούν με την εύρεση, την διαχείριση, την αξιολόγηση και την αξιοποίηση πληροφοριών και εικόνων μέσω του διαδικτύου και
- να αναπτύξουν δεξιότητες χρήσης και αξιοποίησης των λογισμικών Inspiration, Hotpotatoes, Google Earth, Wallwisher καθώς και προγραμμάτων διαδικτυακών εφαρμογών για το μάθημα της ιστορίας, όπως το «Γλαύκα» και «Αίγραφο» αλλά και γενικότερα της χρήσης του Η/Υ.

## **5. Οργάνωση της τάξης – Διδακτικό συμβόλαιο – Χρήση Η.Υ. και γενικά ψηφιακών μέσων για το διδακτικό σενάριο**

Η αξιοποίηση των Νέων Τεχνολογιών ειδικότερα στο μάθημα της Ιστορίας προσφέρει πολλαπλούς κι εναλλακτικούς τρόπους αναπαράστασης της πληροφορίας και των σύνθετων εννοιών. Οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να αναζητήσουν πληροφορίες από ιστορικές πηγές στο διαδίκτυο καθώς και να διερευνήσουν ιστορικές έννοιες από πολλαπλές προοπτικές. Αξιοποιώντας τις δυνατότητες πολυτροπικής παρουσίασης κι επεξεργασίας των ιστορικών πληροφοριών ενισχύεται ο χωροχρονικός προσανατολισμός του μαθητή και διατηρείται αμείωτο το ενδιαφέρον του για το μάθημα.

Στο πλαίσιο εφαρμογής του διδακτικού σεναρίου, οι εκπαιδευτικοί έχουν το ρόλο του συνεργάτη και καθοδηγούν τους μαθητές στη διαδικασία του να μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν, δίνοντάς τους επιλογές για διερεύνηση και έρευνα μέσα σε αυθεντικά πλαίσια μάθησης, όπου οι μαθητές καθορίζουν τι χρειάζονται να μάθουν. Με τον τρόπο αυτό καθίστανται ικανοί να αξιολογούν οι ίδιοι τα δυνατά τους σημεία, τις αδυναμίες τους και να ελέγχουν τη μαθησιακή τους πορεία. Επιπλέον, καλούνται να αναπτύξουν εκπαιδευτικές και διδακτικές διαδικασίες, καθώς και μαθήματα που προάγουν την έκφραση του μαθητή και τη διερεύνηση της γνώσης με απώτερο σκοπό την ενσωμάτωση της στις υπάρχουσες γνωστικές δομές, αλλά και την αλληλεπίδρασή του με το περιβάλλον του, προσδίδοντας έτσι στη χρήση και αξιοποίηση των Νέων Τεχνολογιών διαμεσολαβητικό ρόλο.

Αναλυτικότερα, αναφορικά με το εν λόγω διδακτικό σενάριο, οι μαθητές χωρίστηκαν σε δυο ομάδες ίσης δυναμικής ως προς τις γνώσεις τους στον ψηφιακό γραμματισμό και το μαθησιακό τους επίπεδο, ενώ επιχειρήθηκε η

δημιουργία ενός εποικοδομητικού πλαισίου συνεργασίας και στήριξης. Έτσι ο υπολογιστής χρησιμοποιήθηκε ως περιβάλλον εργασίας και οι μαθητές ανέλαβαν να ανακαλύψουν, να συνθέσουν και να παρουσιάσουν. Να σημειωθεί, επίσης, πως οι δυο ομάδες εκπόνησαν τόσο ίδιες δραστηριότητες, όσο και διαφορετικές μεταξύ τους ανάλογα με το θέμα διαπραγμάτευσης και τις ανάγκες του χρόνου.

Το σενάριο υλοποιήθηκε στην σχολική αίθουσα χρησιμοποιώντας δυο ηλεκτρονικούς υπολογιστές και σύνδεση στο διαδίκτυο, ενώ χρησιμοποιήθηκαν λογισμικά τόσο γενικής χρήσης και ανοιχτού τύπου όσο και κλειστού όπως είναι το Google earth, ο φυλλομετρητής ιστοσελίδων, το Power Point, το Hotpotatoes το Inspiration, το Wallwisher καθώς και προγράμματα διαδικτυακών εφαρμογών για το μάθημα της ιστορίας, όπως το «Γλαύκα» και «Airpano». Παρακάτω ακολουθεί αναλυτική περιγραφή του κάθε λογισμικού που αξιοποιήθηκε στο πλαίσιο εφαρμογής των δραστηριοτήτων.

## 6. Περιγραφή και αιτιολόγηση του διδακτικού σεναρίου

A. Ο Εποικοδομητισμός αποτελεί μια θεωρία μάθησης που έχει τις ρίζες του στην ψυχολογία και τη φιλοσοφία του πραγματισμού για την οικοδόμηση των γνώσεων. Η ανθρώπινη πράξη και δράση θεωρείται ως η πρώτη μορφή και πηγή για το σχηματισμό της ανθρώπινης εμπειρίας και γνώσης (Dewey, 1971). Ειδικότερα, η γνωστική και εξελικτική θεωρία του Piaget επηρέασε σημαντικά τη θεωρία του εποικοδομητισμού. Σύμφωνα, λοιπόν, με τον Γνωστικό Εποικοδομητισμό, η γνώση δομείται ενεργητικά από τον ίδιο το μαθητή, ο οποίος τοποθετείται στο κέντρο της μαθησιακής διαδικασίας καθιστώντας τον κύριο υπεύθυνο της μάθησής του. Στο επιστημονικό παράδειγμα του Εποικοδομητισμού εντάσσονται, επίσης, και οι κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες μάθησης, κύριοι εκπρόσωποι των οποίων αποτελούν ο Bruner κι ο Vygotsky. Διαφοροποιητικό χαρακτηριστικό του Κοινωνικού Εποικοδομητισμού από τον Γνωστικό Εποικοδομητισμό αποτελεί ο ρόλος και η σημασία της κοινωνικής αλληλεπίδρασης στη μάθηση, σύμφωνα με τον οποίο οι γνώσεις δομούνται μέσω των αλληλεπιδράσεων μεταξύ των ατόμων, (στο Παπαδοπούλου Κ, 2009). Η γνώση, λοιπόν, οικοδομείται από τον μαθητή κατά την διεργασία κατανόησης των εμπειριών του μέσα σε αυθεντικά και ενδιαφέροντα πλαίσια μάθησης που έχουν νόημα για τον μαθητή προάγοντας παράλληλα τη βιωματικότητα, την αυτορρύθμιση της μάθησης, την αυτενέργεια και την ενεργητική συμμετοχή (Driscoll, 2005). Η προστιθέμενη αξία της χρήσης των Νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση έγκειται ακριβώς στον συγκερασμό των δυο παραπάνω θεωριών.

B. Στη συνέχεια, ακολουθεί η αναλυτική παρουσίαση των δραστηριοτήτων που εκπονήθηκαν στο πλαίσιο του διδακτικού σεναρίου, κατά σειρά.

Στόχος της πρώτης δραστηριότητας τέθηκε η πρόκληση ενδιαφέροντος εκ μέρους των παιδιών και η ανίχνευση της πρότερης γνώσης επί του θέματος μελέτης, δεδομένου ότι οι μαθητές είχαν ήδη διδαχθεί το αντίστοιχο κεφάλαιο του μαθήματος της Ιστορίας και γνώριζαν για την εποχή που ερευνάται. Ο πιο πρόσφορος τρόπος να προκληθεί το ενδιαφέρον κι ο προβληματισμός των μαθητών/τριών θεωρήθηκε η προβολή ενός βίντεο, επιλέχθηκε έτσι ένα κομμάτι του επεισοδίου «Η εποχή του Περικλή» από τη σειρά κινουμένων σχεδίων «Μια

φορά κι έναν καιρό ήταν ο άνθρωπος». Μετά το τέλος της προβολής, ακολούθησε συζήτηση και ιδεοθύελλα με τις λέξεις-κλειδιά που αναδύθηκαν από αυτό. Στη συνέχεια, συμπληρώθηκε το ιδεόγραμμα σε σχήμα αράχνης ενώ ο τίτλος του σχεδίου εργασίας, «Περί... κλέους», αναδύθηκε από τους ίδιους τους μαθητές. Αφού ομαδοποιήθηκαν, λοιπόν, τα δεδομένα της ιδεοθύελλας, δημιουργήθηκαν οι εξής θεματικές: Περικλής, Ακρόπολη, φιλόσοφοι και λογοτέχνες της αρχαίας Αθήνας.

Για την ομαδοποίηση και την οργάνωση των λέξεων που αναδύθηκαν από το brainstorming αξιοποιήθηκε το εποικοδομητικό λογισμικό Inspiration, όπου και οι οκτώ μαθητές/τριες της τάξης συνεργάστηκαν μεταξύ τους προκειμένου να σχηματίσουν τους τελικούς θεματικούς άξονες με την εκπαιδευτικό να επιτελεί κυρίως συνεργατικό και καθοδηγητικό ρόλο. Η χρήση του συγκεκριμένου εργαλείου διαπιστώθηκε ιδιαίτερα εποικοδομητική, καθώς οι μαθητές είχαν τη δυνατότητα να συγκρίνουν, να συσχετίσουν, να οργανώσουν, να αποσαφηνίσουν, να ενσωματώσουν και να συνδέσουν την πρότερη γνώση τους με τις νέες πληροφορίες που ανέκυψαν από το βίντεο οπτικοποιώντας τις σχέσεις μεταξύ τους σε έναν εννοιολογικό χάρτη.

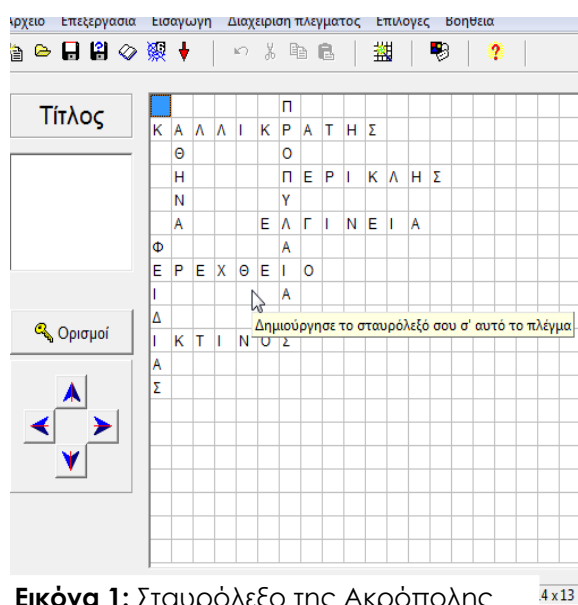
Στη δεύτερη δραστηριότητα οι μαθητές πήραν το ρόλο του αρχαιολόγου και μέσω του λογισμικού Google earth σε συνδυασμό με την αναζήτηση πληροφοριών από το διαδίκτυο, αξιοποιώντας συγκεκριμένες ιστοσελίδες που τους δόθηκαν, εντόπισαν και κατέγραψαν τα μνημεία, τους ναούς και τα τμήματα, τα οποία διασώζονται ως τις μέρες μας. Τους ζητήθηκε να μεταβούν στο πρόγραμμα εναέριας περιήγησης των μνημείων της Ακρόπολης (<http://www.airpano.ru/files/Acropolis-Athens-Greece/2-2>) και να πάρουν πληροφορίες, ώστε στη συνέχεια να δημιουργήσουν κάρτες μνημείων στο λογισμικό γενικής χρήσης Power Point, όπου η κάθε ομάδα ανέλαβε συγκεκριμένα μνημεία παρουσίασης κι επεξεργασίας. Αναζήτησαν, λοιπόν, την πιο αντιπροσωπευτική φωτογραφία των μνημείων και πρόσθεσαν κάτω από αυτή τα βασικότερα χαρακτηριστικά τους. Μετά την ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων, οι μαθητές έπαιξαν διάφορα ψηφιακά παιχνίδια διαδραστικού κι αισθητικού χαρακτήρα με θεματική τη ζωοφόρο του Παρθενώνα, προκειμένου να μάθουν να την αναγνωρίζουν εικονικά. (<http://www.parthenonfrieze.gr/#/play>)

Μέσω της χρήσης του εποικοδομητικού και πολυμεσικού εργαλείου Googleearth προσφέρεται η δυνατότητα προσομοίωσης και πλοήγησης στους μαθητές πάνω από την Ακρόπολη συνοδευόμενη από δορυφορικές εικόνες και σχετικές πληροφορίες. Ενώ, η αναζήτηση σχετικών με το ερώτημα πληροφοριών από το διαδίκτυο είναι σύμφωνη με τις αρχές της διερευνητικής κι ανακαλυπτικής μάθησης του Bruner, καθώς ο μαθητής μέσα από την εύκολη πρόσβαση σε πλουραλισμό πληροφοριών καλείται να σκεφτεί κριτικά, να συγκρίνει, να συσχετίσει, να αναγάγει και να αποφασίσει μόνος του για την καταλληλότητα της πληροφορίας ως προς το ερώτημα και το σκοπό της δραστηριότητας που καλείται να υλοποιήσει. Η δραστηριότητα αυτή είχε διττή λειτουργία τόσο να καλλιεργήσει την παρατηρητικότητα των μαθητών, τις δεξιότητες αναζήτησης και διερεύνησης και την καλλιέργεια της κριτικής σκέψης, όσο και να οργανώσει, να αναπαραστήσει και να οπτικοποιήσει τις γνώσεις τους ως προς τα μέρη και τα μνημεία της Ακρόπολης, προκειμένου να

προετοιμάσει τους μαθητές/τριες για την επόμενη διδακτική δραστηριότητα που ήταν η κατασκευή του «σταυρόλεξου της Ακρόπολης».

Στην τρίτη δραστηριότητα, οι μαθητές καλούνται να αναζητήσουν πληροφορίες από το διαδίκτυο, να τις συγκρίνουν, να τις επεξεργαστούν και να τις καταγράψουν για να διοργανώσουν από κοινού μια εκδήλωση για την Ακρόπολη και τον Παρθενώνα, την οποία θα παρουσιάσουν στις υπόλοιπες τάξεις. Για την εργασία αυτήν θα χρησιμοποιήσουμε το διαδίκτυο, τον κειμενογράφο, το Inspiration και την προβολή παρουσίασης. Στο σημείο αυτό πρέπει να επισημανθεί ότι η καθοδήγηση του εκπαιδευτικού σε θέματα χρήσης των λογισμικών είναι μεγαλύτερη δεδομένου ότι η δραστηριότητα είναι απαιτητική στο τεχνικό κομμάτι. Η διάρκεια της συγκεκριμένης δραστηριότητας ξεπερνά τις 3 διδακτικές ώρες.

Κατά την διεκπεραίωση της τέταρτης δραστηριότητας οι μαθητές κλήθηκαν να



**Εικόνα 1:** Σταυρόλεξο της Ακρόπολης 4x13

επεξεργαστούν τις πληροφορίες που συνέλεξαν στην προηγούμενη δραστηριότητα και σε συνδυασμό με τις πληροφορίες που άντλησαν από συγκεκριμένες προτεινόμενες ιστοσελίδες του διαδικτύου σχετικά με ορισμένα γλυπτά, να κατασκευάσουν το «σταυρόλεξο της Ακρόπολης» χρησιμοποιώντας το λογισμικό Hotpotatoes. Συγκεκριμένα, η κάθε ομάδα ανέλαβε την πραγμάτευση διαφορετικών μνημείων του λόφου, προκειμένου να γίνει όσο το δυνατόν στο τέλος μια συνολικότερη παρουσίαση των βασικότερων

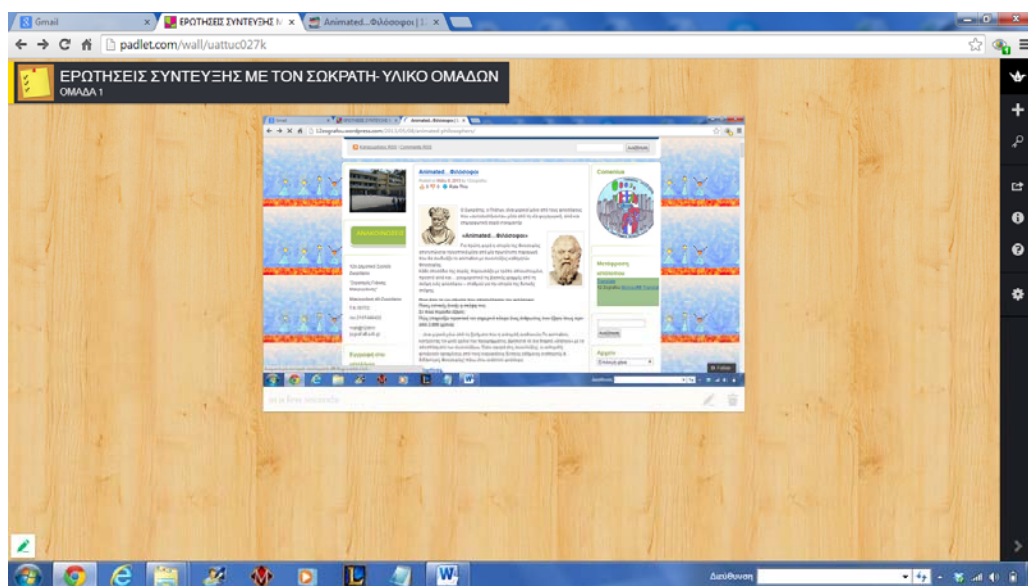
γλυπτών και ναών της Ακρόπολης.

Παρόλο το κλειστό, συμπεριφοριστικό μαθησιακό χαρακτήρα του εν λόγω λογισμικού, η αξιοποίηση του προσεγγίστηκε επικοινωνιακά και γνωστικά, καθώς ζητήθηκε από τους μαθητές να κατασκευάσουν οι ίδιοι το σταυρόλεξο δίνοντάς τους σαφείς οδηγίες βημάτων με το αντίστοιχο φύλλο εργασίας. Έτσι, οι μαθητές αφού αρχικά όρισαν τη λέξη αναζήτησης, έπειτα κλήθηκαν να την περιγράψουν και να την ορίσουν, μια δραστηριότητα ιδιαίτερα μαθησιακή και επικοινωνιακή. Τέλος, ακολούθησε μια μορφή ετεροαξιολόγησης, αφού οι δυο ομάδες αντάλλαξαν το σταυρόλεξο, το οποίο είχαν κατασκευάσει για να το λύσει η άλλη ομάδα διεκπεραιώνοντας παράλληλα και τη λειτουργία της διαμορφωτικής αξιολόγησης.

Στο πλαίσιο της πέμπτης δραστηριότητας, οι μαθητές κλήθηκαν να γνωρίσουν τα βασικότερα ιστορικά στοιχεία που προκάλεσαν φθορές και απώλειες στην Ακρόπολη καλλιεργώντας παράλληλα μια κριτική στάση απέναντι στον πόλεμο και στις καταστροφικές συνέπειές του. Τους ζητήθηκε να χρησιμοποιήσουν το Πρόγραμμα «Γλαύκα» (<http://www.ysma.gr/theglafkaproject/#/el/home>), που τους βοήθησε με παιγνιώδη τρόπο να γίνουν ειδικοί αποκατάστασης των μνημείων στο Εργαστήριο Τεχνολογίας της Ακρόπολης. Οι μαθητές ανέλαβαν,

λοιπόν, το ρόλο του ερευνητή και επιχειρήσαν να εντοπίσουν και να αναζητήσουν πηγές για τα βασικά ιστορικά γεγονότα, τα οποία προκάλεσαν καταστροφές αλλά και απώλειες μνημείων, τμημάτων, γλυπτών της Ακρόπολης, καταλήγοντας ανατροφοδοτικά στις συνέπειες που μπορεί να έχει ένας πόλεμος στα ιστορικά μνημεία ενός λαού και στην στάση που πρέπει να τηρούν όσοι εμπλέκονται σε αυτόν. Προκειμένου να διασφαλιστεί η εγκυρότητα και η αξιοπιστία των πληροφοριών που αναζητήσαν σχετικά με το θέμα, τους δόθηκαν διευθύνσεις από συγκεκριμένους ιστότοπους από τους οποίους θα μπορούσαν να αντλήσουν πληροφορίες και να δουν σχετικές εικόνες και βίντεο. Στην εν λόγω δραστηριότητα, ο ηλεκτρονικός υπολογιστής αξιοποιήθηκε περισσότερο ως πηγή και μέσο πληροφόρησης ενισχύοντας την διερευνητική και ανακαλυπτική μάθηση.

Στην έκτη δραστηριότητα, οι μαθητές μεταφέρθηκαν με τη μηχανή του χρόνου στην Αθήνα την εποχή του Περικλή αναλαμβάνοντας και το ρόλο του δημοσιογράφου. Το γραφείο, λοιπόν, όπου εργάζονταν τους ανάθεσε να πάρουν συνέντευξη από τον Σωκράτη και έναν ιστορικό ή λογοτέχνη της εποχής. Ανέλαβαν, λοιπόν, την ευθύνη της σύνταξης μιας συνέντευξης και της διατύπωσης ορθών απαντήσεων μέσα από τη διαχείριση και την αναζήτηση των σχετικών πληροφοριών που τους δόθηκε. Χρησιμοποίησαν το λογισμικό Wallwisher για να φτιάξουν ένα τοίχο συγκέντρωσης του υλικού που έπρεπε να μελετήσουν, ώστε να δημιουργήσουν τις ερωτήσεις και τις απαντήσεις των συνεντεύξεων.



Με τον ρόλο αυτόν επιχειρήθηκε οι μαθητές να καλλιεργήσουν αρχικά την ενσυναίσθηση μπαίνοντας στο ρόλο του ιστορικού προσώπου που μελετούσαν αφού έπρεπε να καταγράψουν και τις υποθετικές απαντήσεις του προσώπου στις ερωτήσεις που θα έθετε ο δημοσιογράφος και παράλληλα η μελέτη και η κατάκτηση γνώσεων σχετικά με τη ζωή και το έργο καθενός από αυτούς.

Η δραστηριότητα αυτή θα αξιοποιούσε το λογισμικό γενικής χρήσης του κειμενογράφου, ο οποίος αποτελεί μια νέα μέθοδο γραφής διαφοροποιημένης ποιοτικά ως προς την συμβατική γραφή με το μολύβι και το χαρτί προσεγγίζοντας την, έτσι, ως δυναμική κι όχι ως στατική διαδικασία. Η νέα αυτή μορφή γραμματισμού δίνει τη δυνατότητα εύκολης παραγωγής, επεξεργασίας και τροποποίησης των ψηφιακών κειμένων, καθώς και εξοικείωσης των μαθητών με διαφορετικά ψηφιακά κειμενικά είδη, αφού οι μαθητές εκτός από τη σύνταξη της

συνέντευξης κλήθηκαν να εμπλουτίσουν το άρθρο τους και με σχετικές φωτογραφίες του συνεντευξιαζόμενου δίνοντας κατ' αυτόν τον τρόπο ένα καλαίσθητο αποτέλεσμα.

Στην τελευταία δραστηριότητα, οι μαθητές στη δραστηριότητα αυτή θα μελετήσουν τη ζωή και το έργο του Περικλή, του πολιτικού που δημιούργησε τον Χρυσό Αιώνα της Αθήνας, ο οποίος είναι γνωστός και ως «Χρυσός Αιώνας του Περικλή». Οι μαθητές αναζήτησαν, μελέτησαν, αξιολόγησαν και αξιοποίησαν σχετικές πληροφορίες για να δημιουργήσουν μια αφίσα – βιογραφία αφιερωμένη στη ζωή και στο έργο της εμβληματικής φυσιογνωμίας του Περικλή. Στόχος της δραστηριότητας τέθηκε οι μαθητές να γνωρίσουν σφαιρικότερα τη προσωπικότητα του Περικλή, να κατανοήσουν τους λόγους για τους οποίους ταυτίστηκε ένας ολόκληρος αιώνας λαμπρότητας με το όνομα του, αλλά και να προσεγγίσουν κριτικά ορισμένα χαρακτηριστικά του. Στο φύλλο εργασίας προτάθηκαν συγκεκριμένες ιστοσελίδες με πηγές πληροφοριών από όπου θα μπορούσαν να αναζητήσουν σχετικό υλικό. Η αφίσα πραγματοποιήθηκε με τη χρήση του πολυμεσικού εργαλείου Power Point, όπου διαμορφώθηκαν και αυξήθηκαν ανάλογα οι διαστάσεις της παρουσίασης, ώστε να εξυπηρετήσουν τις ανάγκες του τελικού προϊόντος της δραστηριότητας. Επελέγη το συγκεκριμένο λογισμικό, καθώς προσελκύει το ενδιαφέρον των μαθητών και δίνει τη δυνατότητα ανάπτυξης δεξιοτήτων συλλογής, οργάνωσης, διαχείρισης και καλαίσθητης παρουσίασης του τελικού προϊόντος προάγοντας ταυτόχρονα τον οπτικό γραμματισμό. Συνολικότερα, προτιμήθηκε η παροχή συγκεκριμένων ιστοτόπων για την αναζήτηση πληροφοριών σε όλα τα φύλλα εργασίας του project, προκειμένου να διασφαλιστεί η εγκυρότητα και η αξιοπιστία της πληροφορίας. Κατά κύριο λόγο χρησιμοποιήθηκε η ψηφιακή εγκυκλοπαίδεια Wikipedia, ως ασφαλής πηγή πληροφοριών χωρίς στρεβλώσεις και ανακρίβειες, καθώς και πληροφοριακό υλικό από την ιστοσελίδα του «Μουσείου της Ακρόπολης» με σκοπό οι δραστηριότητες που ενέπλεκαν τις παραπάνω πηγές πληροφοριών να προάγουν τη πλοήγηση, την αναζήτηση, τη διερεύνηση και τη διαχείριση πληροφοριών μέσα από ποικίλες πηγές πληροφοριών πολυμεσικού χαρακτήρα.

## 7. Φύλλα εργασίας

### ΕΚΔΗΛΩΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΚΡΟΠΟΛΗ

Όνομα ομάδας:



Η τάξη σου διοργανώνει μια εκδήλωση αφιερωμένη στην Ακρόπολη. Οι παρακάτω δραστηριότητες θα σας καθοδηγήσουν και θα σας βοηθήσουν να ενημερωθείτε σχετικά με τα μνημεία, το ρυθμό, την αρχιτεκτονική, τα γλυπτά και τους ναούς της, την ιστορία τους και για το ρόλο που έπαιζε το καθένα από αυτά.



### Ακρόπολη:

- Χρήση του διαδικτυακού υλικού Airpano: Πηγαίnete στη διεύθυνση <http://www.airpano.ru/files/Acropolis-Athens-Greece/2-2> για να κάνετε μια εναέρια περιήγηση της Ακρόπολης. Χρησιμοποιήστε το ποντίκι σας για να δείτε πανοραμικά τα μνημεία. Κάντε κλικ στα εικονίδια με τα ερωτηματικά πάνω στα μνημεία για να μεταφερθείτε στη Wikipedia και να πάρετε πληροφορίες για το κάθε μνημείο.
- Ανοίξτε την προβολή παρουσίασης κάνοντας κλικ [εδώ](#) και συμπληρώστε τις πληροφορίες που λείπουν.
- Ανοίξτε και φτιάξτε μια προβολή παρουσίασης στην οποία μπορείτε να συμπεριλάβετε κείμενα σχετικά με τα μέρη, τα γλυπτά, τους ναούς, τους αρχιτέκτονες, το ρυθμό, το εσωτερικό των ναών και ό,τι άλλο θεωρείτε εσείς σημαντικό για την Ακρόπολη και τον Παρθενώνα. Επίσης, μπορείτε να συνοδεύετε τα κείμενα σας με σχετικές εικόνες και βίντεο. Μεταξύ των άλλων πρέπει να γίνουν αναφορές για τα Προπύλαια, το ναό της Θεάς Νίκης, το Ερέχθειο και φυσικά για τον Παρθενώνα και την διακόσμησή του.

## ΟΙ ΜΙΚΡΟΙ ΝΤΕΝΤΕΚΤΙΒΣ

### Όνομα ομάδας:

Οι παρακάτω ιστότοποι θα σας δώσουν χρήσιμες πληροφορίες για το θέμα που μελετάτε.

### Ακρόπολη:

#### [ΑΚΡΟΠΟΛΗ 1](#) [ΑΚΡΟΠΟΛΗ 2](#) [ΑΚΡΟΠΟΛΗ 3](#)

1. Χρησιμοποιώντας το Google earth πλοηγηθείτε πάνω από την Ακρόπολη και καταγράψτε ποια μέρη της έχουν διασωθεί ως σήμερα.
  - 
  - 
  - 
  - 
  -
2. Κάντε μια διαδικτυακή επίσκεψη στο Μουσείο της Ακρόπολης, εκεί θα μπορέσετε να εντοπίσετε ποια τμήματα, γλυπτά, αγάλματα των μνημείων διασώζονται και εκτίθενται στην χώρα μας.  
Καταγράψτε όποια από αυτά σας έκαναν μεγαλύτερη εντύπωση και γιατί.
  - 
  -
3. Πρόγραμμα Γλαύκα (Διαδικτυακή εφαρμογή): Επισκεφθείτε το site <http://www.yisma.gr/theglafkaproject/#/el/home> για να βρεθείτε στο Εργαστήριο Τεχνολογίας της Ακρόπολης και να συμμετέχετε ως ειδικοί στην αποκατάσταση των μνημείων της Ακρόπολης από τις φθορές και τις βλάβες που υπέστησαν από

διάφορες αιτίες στα 2.500 χρόνια της ιστορίας τους. Πρέπει να περάσετε τις δοκιμασίες για να τα καταφέρετε!

### ΟΙ ΕΡΕΥΝΗΤΕΣ

#### Όνομα ομάδας:

Χρήσιμοι ιστότοποι για:

#### Τις καταστροφές και κλοπές Ακρόπολης:

[ΙΣΤΟΤΟΠΟΣ 1](#)

[ΙΣΤΟΤΟΠΟΣ 2](#)

[ΙΣΤΟΤΟΠΟΣ 3](#)

#### Το Βρετανικό Μουσείο:

[ΙΣΤΟΤΟΠΟΣ 1](#)

[ΙΣΤΟΤΟΠΟΣ 2](#)

[ΙΣΤΟΤΟΠΟΣ 3](#)

1. Αναζητήστε στους παραπάνω ιστότοπους σε ποια ιστορικά γεγονότα της Ελλάδας καταστράφηκαν τα μνημεία της Ακρόπολης και του Παρθενώνα. Μελετήστε τα με τους συμμαθητές σας και έπειτα καταγράψτε τα πιο βασικά ιστορικά γεγονότα που προκάλεσαν καταστροφές, φθορές και απώλειες στο μνημείο της Ακρόπολης.
  - 
  - 
  - 
  - 
  -
2. Ταξιδέψτε στο Βρετανικό Μουσείο, εντοπίστε και καταγράψτε ποια ελληνικά γλυπτά εκτίθενται σε αυτό. Έπειτα, συντάξτε μια επιστολή προς την Μεγάλη Βρετανία, όπου θα εξηγείτε τους λόγους για τους οποίους θα πρέπει να επιστραφούν τα Ελγίνεια μάρμαρα στην χώρα μας.
3. Ποιες συνέπειες έχει ένας πόλεμος στην ιστορία ενός λαού και τι στάση θα πρέπει να τηρούν όσοι πολεμούν απέναντι σε ιστορικά εθνικά μνημεία και για ποιον λόγο;

## ΟΙ ΔΗΜΟΣΙΟΓΡΑΦΟΙ

### Όνομα ομάδας:



Τα παρακάτω link θα σας δώσουν χρήσιμες πληροφορίες

#### Λογοτέχνες:

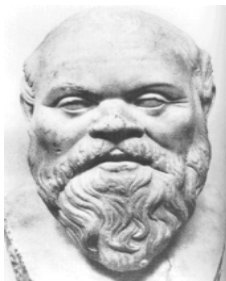
- [ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΛΟΓΟΤΕΧΝΕΣ 1](#)
- [ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΛΟΓΟΤΕΧΝΕΣ 2](#)
- [ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΛΟΓΟΤΕΧΝΕΣ 3](#)
- [ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΛΟΓΟΤΕΧΝΕΣ 4](#)
- [ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΛΟΓΟΤΕΧΝΕΣ 5](#)

#### Ιστορικοί:

- [ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΙΣΤΟΡΙΚΟΥΣ 1](#)
- [ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΙΣΤΟΡΙΚΟΥΣ 2](#)

- Πηγαίnete στη διεύθυνση [http://xristx.blogspot.gr/2013/04/animated-3-6.html#.UySaj\\_l\\_uSp](http://xristx.blogspot.gr/2013/04/animated-3-6.html#.UySaj_l_uSp) και δείτε το επεισόδιο 6 της σειράς της ET3 «animated φιλόσοφοι, Σωκράτης». Κρατήστε σημειώσεις σε ένα έγγραφο Word.
- Χρησιμοποιήστε το λογισμικό Wallwisher (<http://padlet.com/wall/padcupft0p>) και φτιάξτε ένα τοίχο, που να περιέχει τις πληροφορίες και τις εικόνες που βρίσκει κάθε μέλος της ομάδας, για να μπορέσετε να τις χρησιμοποιήσετε, ώστε να φτιάξετε τις ερωτήσεις των συνεντεύξεων. Να βάλετε στον τοίχο σας και το έγγραφο Word που δημιουργήσατε στην προηγούμενη δραστηριότητα.
- Πρώτα πρέπει να συντάξετε τις ερωτήσεις που θέλετε να τους θέσετε. Πιθανές ερωτήσεις είναι οι εξής: Ποιο θεωρείτε το σημαντικότερο έργο σας και γιατί; Τι υπόθεση έχει; Πότε το συντάξατε; Τι ρόλο θεωρείτε ότι παίζουν στην εκπαίδευση των νέων τα έργα σας; Γιατί νομίζετε ότι θα μείνετε στην ιστορία; κι ό, τι άλλο θεωρείται εσείς σημαντικό το οποίο θα έπρεπε να αναφερθεί.
- Έπειτα να γράψετε τις πιθανές απαντήσεις με βάση τα στοιχεία που θα βρείτε στα παραπάνω link.
- Μην παραλείψετε να αντιγράψετε και να επικολλήσετε μια εικόνα του ιστορικού ή λογοτέχνη που θα επιλέξετε να του πάρετε συνέντευξη στο σημείο που σας ζητείται.

### 1<sup>η</sup> ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ



Ερώτηση 1:  
Απάντηση:

Ερώτηση 2:  
Απάντηση:

Ερώτηση 3:  
Απάντηση:

Ερώτηση 4:  
Απάντηση:

Ερώτηση 5:  
Απάντηση:

**ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΠΕΡΙΚΛΗΣ;****Όνομα ομάδας:**

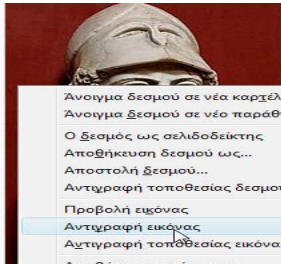
Ας γίνουμε ιστορικοί για να γνωρίσουμε τον Περικλή...

Έχετε ανοίξει τον εννοιολογικό χάρτη του «Χρυσού αιώνα»,



επιλέξτε την επιλογή «Περικλής» — κάνοντας κλικ πάνω στην εικόνα. Εκεί θα βρείτε χρήσιμες πληροφορίες για τη ζωή, τα έργα, τις μεταρρυθμίσεις κι ό,τι άλλο θεωρείτε χρήσιμο για την παρακάτω δραστηριότητα.

1. Ανοίξτε ένα κενό έγγραφο κειμένου κάνοντας κλικ πάνω στην [«ΑΦΙΣΑ»](#) και γράψτε ένα βιογραφικό σημείωμα του Περικλή για να τον γνωρίσουμε καλύτερα. Σ' αυτό μπορείτε να συμπεριλάβετε όποια στοιχεία της ζωής του και του έργου του θεωρείται πιο σημαντικά με βάση τις πληροφορίες που σας δόθηκαν παραπάνω.



2. Κάντε αναζήτηση στο Google μια εικόνα του Περικλή. Έπειτα κάντε αντιγραφή της εικόνας πατώντας δεξί κλικ πάνω στην εικόνα κι επικολλήστε την στο φύλλο παρουσίασης που θα ανοίξετε παρακάτω.

**8. Επέκταση Σεναρίου, προτάσεις για περαιτέρω δραστηριότητες**

Το σενάριο μπορεί να εφαρμοστεί σε όλες τις τάξεις του δημοτικού κάνοντας βέβαια τις κατάλληλες τροποποιήσεις και προσαρμογές για την εκάστοτε ηλικιακή ομάδα και δυνατότητα των μαθητών.

Ακόμη μπορεί να επεκταθεί στην Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή, στην Αισθητική Αγωγή, στη Μελέτη Περιβάλλοντος.

**9. Βιβλιογραφία – Πηγές**

Παπαδοπούλου, Καλλιρρόη (2009). Η ζώνη της εγγύτερης ανάπτυξης στη θεωρία του L. S. Vygotsky. Αθήνα: Gutenberg.

Dewey, J. (1971). *The Child and the Curriculum*. Chicago: University of Chicago Press  
Driscoll, M (2005). *Psychology of Learning for Instruction*: Allyn and Bacon

## **ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ**

Το μάθημα της Ιστορίας μπορεί να τροφοδοτήσει την εκπαιδευτική πράξη με αμέτρητα εναύσματα για ανάπτυξη της κριτικής σκέψης του μαθητή, με την προϋπόθεση ότι αξιοποιείται όλο το εύρος που προσφέρει ένα ιστορικό γεγονός και το πλαίσió του. Οι νέες τεχνολογίες παρέχουν μια μοναδική ευκαιρία στη βιωματική μάθηση της Ιστορίας μέσω της αναζήτησης πηγών και της συλλογής και σύγκρισης πληροφοριών πέρα από τη μονοτονία, τη μονόπλευρη παρουσίαση και τη στατικότητα του σχολικού εγχειριδίου. Η σύγκριση των πληροφοριών ενεργοποιεί τη σκέψη, δημιουργεί έναν μαθητή, και κατ' επέκταση έναν άνθρωπο, που διερωτάται, αμφιβάλλει, αντιπαραβάλλει, αναζητεί συνάγει συμπεράσματα, αντιλαμβάνεται μηνύματα, πέρα από αυτά που ενδεχομένως του επιβάλλονται. Ο μαθητής έτσι αναπτύσσει ιστορική συνείδηση και δεν αναλώνεται σε παθητική απομνημόνευση γεγονότων. Η Ιστορία σε συνδυασμό με την ολιστική, δημιουργική και διασκεδαστική μάθηση που προσφέρει η χρήση του υπολογιστή μπορεί να γίνει ένα γνωστικό αντικείμενο, για το οποίο οι μαθητές έχουν θετική αντίληψη, εφόσον τους εμπλέκει ενεργά στη διαδικασία μάθησης σε συνδυασμό και με το κίνητρο που τους δημιουργεί το γεγονός ότι τα ενδιαφέροντά τους μπορούν να είναι χρήσιμα και στην τάξη.